ZONG

XL/XE ATARIMAGAZIN

unabhängig - überregional



11/90 2. Jahrgang DM 8,--

S.A.M.





- Das große Utility-Paket

Neuestes von PPP

- Glaggs-It u.a. im Test



8-Bit Treffen

- Exclusivbericht aus Hockenheim

Software:

- Super-Miner
- Sektorkopierer
- Zebuland-Demo
- Flop & Flip, Pacman u.a.

Mit Diskette im Heft

RESTPOSTEN

Art: AC=Action, GS=Geschick, BL=Baller, AD=Adventure, SP=Sport, ST=Strategie, AW=Anwendung, SM=Simulation, LS=Lernspiel.

Name:	A:	Dtr.	Preis	Name:	A:	Dtr.	Preis
Earthquake	AD	CASS	9,80	Excelsor	BL	CASS	9,80
Escape from Traam	AD	CASS	9,80	Extirpator	BL	CASS	9,80
Football Manager	SP	CASS	9,80	Gauntlet	AC	CASS	9,80
Four great games	AC	CASS	19,80	Gun Law	AC	CASS	9,80
Galactic Trader	ST	CASS	9,80	Henry's House	GS	CASS	9,80
Shoot 'em Ups	BL	CASS	19,80	Jacky Wilsons Darts	SP	CASS	9,80
Treasure Quest	ST	CASS	9,80	League Challenge	SP	CASS	9,80
California Run	SP	CASS	9,80	Little Devil	AC	CASS	9,80
Collapse	GS	CASS	9,80	Master Chess	ST	CASS	9,80
Colony	ST	CASS	9,80	Micro Rhythm	AW	CASS	9,80
Cops 'n Robbers	GS	CASS	9,80	Molecule Man	AC	CASS	9,80
Cosmic Pirate	BL	CASS	9,80	Nightmares	BL	CASS	9,80
Crack Up	GS	CASS	9,80	Panik	GS	CASS	9,80
Crystal Raider	GS	CASS	9,80	Crumble Crises	GS	CASS	9,80
Desmonds Dungeon	GS	CASS	9,80	Pothole Pete	GS	CASS	9,80
Despatch Rider	GS	CASS	9,80	Pro Golf	SP	CASS	9,80
Escape from Doomw.	AC	CASS	9,80	Pro Mountain Bike S.	SP	CASS	9,80
Robot Knights	AC	CASS	9,80	Screaming Wings	BL	CASS	9,80
Sidewinder	BL	CASS	9,80	Space Wars	BL	CASS	9,80
Speed Zone	BL	CASS	9,80	Spooky Castle	GS	CASS	9,80
Steve Davis Snooker	SP	CASS	9,80	Storm	AC	CASS	9,80
System 8	SP	CASS	9,80	Tanium	BL	CASS	9,80
Thrust	AC	CASS	9,80	Touch	GS	CASS	9,80
Twilight World	AC	CASS	9,80	Strange Odyssey	AD	DISK	19,80
Arkanoid	GS	DISK	14,80	Star Cross	AD	DISK	29,80
Moonmist	AD	DISK	29,80	ZORK I	AD	DISK	29,80
ZORK III	AD	DISK	29,80	Cartoonist	AW	DISK	9,80
Trivial Pursuit	LS	DISK	19,80	Collosus Chess	ST	DISK	19,80
Success with math	LS	DISK	9,80	Castle W. (ind)	AC	DISK	19,80
Mercanery Komp.	AD	DISK	19,80	Adventure Land	AD	DISK	19,80
Kennedy Aproach	SM	DISK	19,80	Lancelot	AD	DISK	19,80
Der leise Tod	AD	DISK	14,80	Voodoo Castle	AD	DISK	19,80
Taipai	ST	DISK	14,80	Alptraum	AD	DISK	14,80
Leaderboard Tourn.	SP	DISK	14,80	Mission Asteroid	AD	DISK	14,80
Rampage	AC	DISK	14,80				

Der Versand erfolgt per Vorauskasse (Bar, Scheck oder Überweisung mit beiliegender Quittung) oder per Nachnahme (+4,-- NN-Gebühr). Für Versandkosten werden pauschal DM 4,-- berechnet. Bestellungen werden schriftlich oder telefonisch entgegengenommen.

KE-Soft, Kemal Ezcan, Frankenstr. 24, 6457 Maintal 4, Tel. 06181/87539

ZONG
11/90

Impressum

Herausgeber:
KE-Soft

Redaktion:
K. Ezcan (K.E.), M. Becker (M.B.), M. Plejier (M.P.)

Freie Mitarbeiter:
S. Dorlach (S.D.), M. Wühl (M.W.)

Anschrift der Redaktion:
KE-Soft, Kemal Ezcan, Frankenstr. 24
6457 Maintal 4, Telefon: 06181/87539

Erscheinungsweise:
Das ZONG-Magazin mit Programmdiskette für ATARI XL/XE Computer erscheint monatlich bei KE-SOFT. Erscheinungstag ist jeweils der 1. des Erscheinungsmonats. Abonnenten erhalten das Magazin zu diesem Termin. Der Preis für eine Ausgabe beträgt DM 8,-- incl. Porto, Verpackung und Versandkosten (bei KE-SOFT). Bei Nachnahmebestellung werden DM 2,90 Nachnahmegebühr berechnet. Das Jahresabo (12 Ausgaben) kostet DM 84,-- incl. Porto und Verpackung und wird mit Annahme der ersten Ausgabe bezahlt. Es verlängert sich automatisch.

Manuskript- und Programmeinsendungen:
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten oder Programmen gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung im ZONG-Magazin. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Honorare richten sich nach Art und Qualität der Einsendungen. Eine Gewähr für die Richtigkeit aller Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht immer übernommen werden.

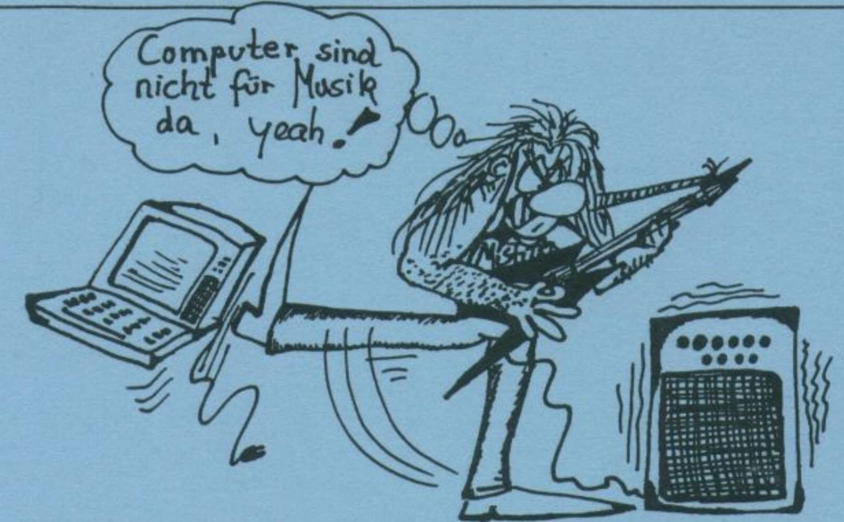
Werbeanzeigen (Auflage 200):

Größe	Im Heft	Umschlag/Mitte
1/1	50,--	80,--
1/2	30,--	50,--

Größe	Im Heft	Umschlag/Mitte
1/4	20,--	30,--
1/8	15,--	20,--

Inhalt der Wühlkiste:

Kassettensoftware: Collapse, Crumbles Crises, Despatch Rider, Esc. from Doomworld, Gun Law, Henry's House, Nightmares, Panik, Robot Knights, Sidewinder, Space Wars, Speed Zone, Spooky Castle, Storm, Tanium, Thrust, Touch.
Diskettensoftware: Werner Flaschbier, ATARI-Socoban, Yahze, Vokabeltrainer in: Italienisch od. Französisch od. Spanisch.
Literatur: ANALOG-No.: 4/88, 9/88, 10/88, 12/88, Listings aus Analog Heften, ATARI-Mag. (3 Mag=1 WK): 5/87; 88: 5, 10; 89: 1-3, 5-8; Das Spiele-Buch II, Peeks & Pokes zum XL, Hexenküche, Chip-Spezial XL/XE



Dem muß ich doch wirklich widersprechen! Hört euch einfach mal die neue KE-SOFT Game Music #2 an, und ihr werdet mir sofort recht geben! Was da zu hören ist, ist wirklich ein Ohrenschmaus!
Ebenso neu gibt's bei uns zwei tolle LB-Spiele: PLOT und ATOMIT. Jede Diskette kostet nur DM 9,80. Atomit gibt's für Abonennten sogar für nur DM 5,--!
Weitere Neuheiten: Glaggs-It, Werner Flaschbier, The Newsroom, 2 Adventures. Näheres hierzu im Test-Teil oder im beiliegenden NEWS-Infozettel.

Noch etwas: Aus Betriebstechnischen Gründen müssen wir leider ab dem 15.11.1990 einige Preise erhöhen. Ihr habt also noch die Chance, unsere Software extrem günstig einzukaufen, indem ihr vor dem 15.10.90 (Poststempel) bestellt.

Alle, die uns irgendwann mal eine Einsendung (Programm/Beitrag) machen, bitten wir, einfach eine 60Pf-Briefmarke beizulegen. Ihr bekommt dann eine Eingangsbestätigung. Achtung: Wettbewerbsteilnehmer müssen kein Rückporto beilegen!

Und ganz neu: Unser Telefonservice ist ab sofort rund um die Uhr besetzt. Wenn wir mal nicht persönlich erreichbar sind, könnt ihr eure Wünsche unserem Anrufbeantworter anvertrauen. Ist das nichts?
Ganz nebenbei unterstützen wir noch einen körperbehinderten Jungen, indem wir ihm kostenlos ZONG und unsere Software zukommen lassen. Wie man sieht, sind wir also auch für gute Zwecke zu haben.
So, genug des langen Geredes, wir hoffen natürlich, ihr seid auch mit dieser Ausgabe zufrieden. Wenn ja, könnt ihr uns ja mal einen kleinen Leserbrief schreiben. Wenn nicht, auch! Und solltet ihr noch andere XL/XE Besitzer kennen: Eine Abonenntenwerbung wird mit einem Griff in die Wühlkiste belohnt.

Ach, für alle, die es nicht wissen: Nichtgewerbliche Kleinanzeigen sind in ZONG kostenlos! Schickt uns einfach den Text.

Und tschüß!

Leserbriefe

Hallo ZONGs!!

Tag auch, ach ja, wenn es ZONG nicht gäbe. Zur Zeit ernähre ich meinen kleinen Atari wirklich mit nichts anderem als mit ZONG-Zeugs, und was soll ich euch sagen, mein Compi und ich, wir lieben die alten Ezcan-Spiele. Da kommen echte Erinnerungen an die nostalgischen Datasetten-Zeiten auf. Lieber Kemal, eine Frage, wie viele solche Spiele hast du eigentlich programmiert, du Workaholic? Ich habe jetzt bestimmt ein Dutzend davon, aber ich glaube es sind mehr.
Ach ja, ich soll alle Zongs von meiner Oma schön grüßen, sie findet das kleine Testbericht-Männchen echt "Supertittengeil". (Ja, ja, ihr kennt meine Oma nicht, he he).
Hallo Markus Rösner! Alles Gute zum Geburtstag!
Den Musikbonus von 10/90 finde ich echt witzig. Solches Zeugs besitze ich auch. Heute werfe ich euch auch gleich mal einen an den Kopf (ich alter Sadist). Ob ihr den veröffentlicht, ist euer Problem!
Gruß an alle Headbangers und Fun-Punks. Michael Klar

Anm. d. Red.: Es sind über 50 programmiert worden! Sammel mal schön!

Hallo mal wieder!
Was les' ich da? Ein großer Wettbewerb! Na, da macht meinereiner eben mal schnell den 1. Preis (oder so). ZEBULAND hat mich lange Nächte an den Compi gefesselt. Jetzt habe ich alle Codes zusammen. Puh! Die Tecno-Ninja Karten zählen ja wohl für den Wettbewerb mit, ohne daß ich sie nochmal einschicken muß (meine Exemplare habe ich nämlich dummerweise vernichtet). Mit den anderen Karten dürfte ich einer guten Plazierung entgegenstreben. Apropos: Ich habe mal angefangen, Cultivation Levels abzuzeichnen. Dank ihnen kann man sich schon mal vorher überlegen, wie man den jeweiligen Level säubert. Aus eigener Erfahrung weiß ich, daß sie wirklich hilfreich sein können. Ich hoffe natürlich, daß ihr die Dinger abdruckt. Es reicht ja schon, wenn ihr die schweren Screens veröffentlicht (davon gibt es wirklich genug).
Ihr wollt was für die Bastelecke? Na gut:

> Man nehme eine nicht mehr funktionsfähige Schreibmaschine, einen Uralttaschenrechner, gebe die Zutaten unter ständigem Rühren in einen Brotkasten, schreibe groß "C64" drauf und hat sogleich den idealen Agressionsstopper: Wird man agressiv, nimmt man einfach einen Vorschlaghammer... Und putt ist der 64er, genau wie die Agrssionen!

Kennt ihr eigentlich schon das Strategiespiel ISHIDO? Oder JUMPIN JACKSON? Ich finde beide SUPER. Und ihr könnt sie sicher super auf dem XL/XE umsetzen. Wie ich euch kenne, habt ihr das zumindets mit ISHIDO schon geplant. Das wärs für den Monat. Demnächst gibts noch BROS-Karten mit den bonusreichsten Screens. Cioa, Michael Seibert

Anm. d. Red.: Die Tecno-Ninja-Karten sind für den Wettbewerb nicht detailliert genug, die Tips dazu allerdings o.k. Die Cultivation-Level passen uns eigentlich nicht so. Eigene Level wären uns schon lieber! Was ISHIDO betrifft, so sind wir im Moment tatsächlich an einer Umsetzung dran. Aber dazu mehr in zwei Monaten!



Dark Chambers

Gauntlet die zweite!

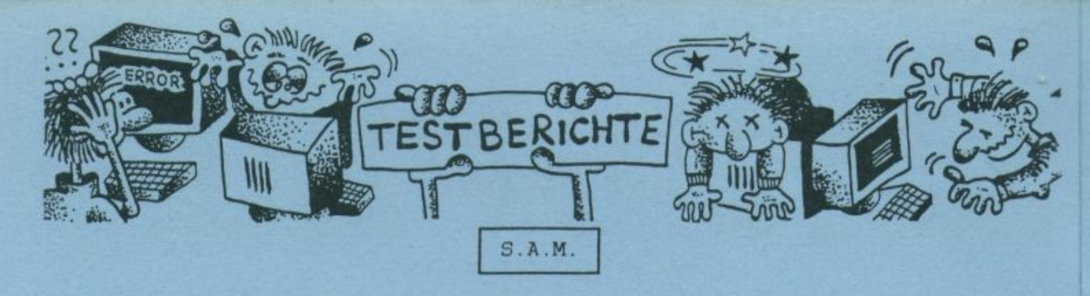
Das sagt eigentlich schon alles über dieses Spiel. Es handelt sich übrigens um ein Modul für das "neue" XE-Game System. Netterweise sind diese Spielmodule auch auf unserem lieben XL lauffähig (so ein Zufall aber auch!).
Also: Man steuert wahlweise allein oder zu zwei gleichzeitig seine Helden durch dunkle Kammern (bzw. Wälder, Dungeons usw.). Auf seinem Weg sammelt man Schätze, um zu Punkten zu kommen. Fieserweise wird man natürlich von einer Menge Kreaturen angegriffen, die sich in ihrem Aussehen und ihrer Stärke (d.h. benötigte Trefferzahl bis zum Tod). Beim Berühren einer Kreatur bekommt man Stärke abgezogen, die man durch Essen von Essen wieder auffrischen kann. Die Monster kommen aus einigen Monstergeneratoren, die auch je nach Art unterschiedlich viele Treffer benötigen. Außerdem gibt es noch sogenannte "Underground Spawners", die sich leider nicht vernichten lassen.
Durch Einsammeln eines Messers, eines Schildes oder einer Pistole kann man sich zusätzliche Waffenstärke bzw. Schildstärke verschaffen, die gesammelten Bomben vernichten alle Kreaturen auf dem Bildschirm.

Die Bewertung:

Die Grafik von Dark Chambers ist von vorne bis hinten sehr gut. Das Titelbild, die Figuren, der Hintergrund, alles ist schön gezeichnet und gut animiert, nur das Scrolling ruckelt ein wenig.
Die Titelmusik ist schön stimmungsvoll, die Sounds im Spiel passen zum Ablauf.
Der Spielspaß ist allein recht hoch, da man gerne erforscht und entdeckt. Spielt man dagegen zu zweit, steigt er ins unermeßliche, da man sich immer wieder gegenseitig aus der Klemme helfen kann. Ein tierisches Vergnügen. Durch die Herzen kann man, falls ein Spieler gewaist ist, diesen wieder zum Leben erwecken! Da man außerdem noch einen Schwierigkeitsgrad wählen kann, bietet das Spiel auch für Fortgeschrittene Abenteurer eine echte Herausforderung.
Nun der Haken: Da es das Spielmodul in Deutschland nicht gibt, kann man es leider nur in den USA bestellen. Der Preis liegt dort bei knapp 30 Dollar, was natürlich recht teuer ist. Dafür erhält man dann aber auch ein wirklich gutes Spiel auf Steckmodul, d.h. keine Ladezeit.
Im Ganzen wirklich spaßig! Wer das Geld hat, kann es sich unbesorgt zulegen, wer es nicht hat: Gelitten (verzeckt!).

Atari, Steckmodul, $29.90 (San Jose)		
Grafik / Animation ...	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=13
Sound / Musik	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=10
Spielspaß	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=13
Preis / Leistung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=09
Gesamtbewertung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=12

M.P.



S.A.M.

S.A.M. steht für Screen Aided Management. Dahinter verbirgt sich ein gewaltiges Programmpaket, das alle Bereiche der Anwendung abzudecken versucht. Alle Bildschirmdarstellungen sind im 80 Zeichenmodus mit schwarzer Schrift auf weißem Untergrund. Im Hauptprogramm findet man ein kleines DOS vor, mit dem die wichtigsten Diskettenbefehle ausführbar sind. Dazu kann man noch "Extra Disk Informations" schreiben, bzw. lesen. Unter den Utilities findet man ein Karteikartenverwaltungsprogramm, mit dem man eigene Karteikarten selbst anlegen, verwalten und durchsuchen kann. Diese können auch ausgedruckt werden. Es sind 96 Karteikarten pro Diskette möglich. Als nächstes findet man einen Monitor vor, der Speicherbereiche anzeigen und verändern kann. Zusätzlich kann man Maschinenprogramme laden und starten, zu verschiedenen Adressen springen und Programme abspeichern. Bei der eingebauten Accessoryverwaltung wird einem die Möglichkeit gegeben, Erweiterungen nachzuladen. Einen Großteil des Paketes stellt der SAM-Texter dar. Es ist möglich, 3 Seiten mit je 60 Zeilen und 80 Zeichen zu editieren. Man kann die Textränder, sowie verschiedene Farben und Tastaturbelegungen und Wortumbruch einstellen. Zusätzlich können Blöcke bestimmt und entsprechend bearbeitet werden (Löschen, Kopieren, Umsetzen, Vertauschen, Zentrieren, Formatieren). Die Texte können natürlich gespeichert, geladen und ausgedruckt werden. Unterstreichungen und Kursivschrift sind dabei möglich. Einen weiteren großen Abschnitt stellt der SAM-Painter dar. Ähnlich dem Atari-Artist hat er alle gängigen Funktionen, sowie alle üblichen Zeichenformate. Zusätzlich ist jedoch Text in die Bilder einbaufähig. Außerdem sind bessere Boxkommandos mit dem SAM-Painter möglich, als mit dem Atari-Artist. Ebenso ist im Programm eine Hardcopy Funktion eingebaut.
Das komplette SAM-Paket kann mit Joystick und/oder Maus gesteuert werden. Programmiert wurde es von Raindorfsoft.

Die Bewertung:

Das Programmpaket bietet für jede Anwendermöglichkeit ein umfassendes Programm, es werden fast alle Bedürfnisse gedeckt.
Die Bedienung mit der Maus ist hervorragend, mit dem Joystick aber auch noch angenehm. Die 80 Zeichendarstellung erlaubt jedoch nicht immer ein einwandfreies Lesen aller Texte.
Der Nutzen dieses Programmes ist sehr groß; Alles in einem Paket!
Das Preis/Leistungsverhältnis ist erträglich, wenn auch nicht ideal.
Insgesamt wurde ich von diesem Programm erschlagen. Ein so riesiges Programm mit so vielen Möglichkeiten bekommt man selten zu Gesicht!

PPP, Diskette, DM 39,80 (bei KE-SOFT)		
Möglichkeiten	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -14	
Bedienung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -11	
Nutzen	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -12	
Preis / Leistung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -09	
Gesamtbewertung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -11	M.B.



Glaggs-It

Wer in letzter Zeit mal eine Spielhölle betreten hat, wird sicherlich nicht an Atari's neuem Hitspiel KLAX vorbeigegangen sein. Hier liegt nun endlich eine Umsetzung für unseren XL/XE vor.
Bei Glaggs-It sieht man eine Röhre, bestehend aus fünf Bahnen. Am Ende der Röhre hat man einen Auffangbehälter, darunter ein Lager. Von oben herab rutschen nun langsam (oder schnell) farbige Balken herab, die mit dem Behälter aufgefangen werden müssen. Per Knopfdruck kann man ein Teil an einer beliebigen Position abwerfen.
Auf diese Weise muß man versuchen, Reihen aus drei oder mehr gleichfarbigen Blöcken zu bilden, da diese verschwinden. Um einen Level zu beenden, muß man jeweils eine bestimmte Aufgabe lösen, z.B. Bilde drei Glaggse (drei Dreiherreihen) oder bilde drei Diagonalen. Je nach Level gibt's unterschiedlich viele Farben sowie unterschiedliche Geschwindigkeiten.

Die Bewertung

Die Grafik von Glaggs-It präsentiert sich sehr bunt! Leider wurde aber dafür am Rest gespart! Die Grafik wirkt kalt und sieht aus, wie die eines VCS-Spieles: Nur Blöcke, keine richtige Definition. Außerdem ist das ganze Spiel nur 2-D und nicht, wie das Spielhallenvorbild, in dreidimensionaler Darstellung.
Die Sounds sind recht primitiv, Musik ist keine Vorhanden.
Das Spielprinzip wurde vollständig vom Vorbild übernommen, an der Ausführung mangelt es allerdings. Kein Titelbild, keine Musik, Spargrafik, das Spiel ist viel zu leicht (In der Spielhalle brauchte ich vier Spiele um den dritten Level zu schaffen, hier schaffte ich im ersten Spiel sogar den zwölften). Nach zwei bis drei Spielen wird's öde!
Für einen Preis von DM 19,80 erwartet man dann doch eine etwas bessere Grafik und mehr Features!

Im Ganzen ist das Spiel ganz amüsant aber nichts besonderes. Das hätte man wesentlich besser machen können!
Es fällt auf, das dieses Spiel, ähnlich wie Rubberball (gleiche Programmierer!) nur aus einem Grundgerüst besteht, das dann nicht mehr weiter ausgebaut wurde (leider!). Irgendwie fehlt da der Pfiff! Sogar auf dem Taschenrechner-64 wurde das Spiel besser umgesetzt, da hat man auch die 3-D Grafik umgesetzt! Also, was soll das?
Schade um das schöne Spiel! Guten Abend.

PPP, Diskette, DM 19,80			
Grafik / Animation ...	♥♥♥♥♥	=05	
Sound / Musik	♥♥♥♥♥	=05	
Spielspaß	♥♥♥♥♥♥♥♥	=08	
Preis / Leistung	♥♥♥♥♥♥♥	=07	
Gesamtbewertung	♥♥♥♥♥♥♥	=07	K.E.



Werner Flaschbier

Als Werner (ja, DER Werner) muß man in diversen Screens versuchen, die geliebte Flasche Bier zu erreichen, um sich dann die Kanne zu gegen. Hieran wird man von einer Horde umherlaufenden Polizisten gehindert, die einem auf die Birne hauen, wenn sie einen erwischen. Auf die Birne fallen können einem außerdem noch eine Menge Steine (hallo Boulderdash).
Stehen im Screen zufällig noch einige zusätzliche (unbewegliche) Werners herum, könnte dies auch zur Gefahr werden, denn die Polizisten vergreifen sich auch an diesen.
Neben den ca. 25 vorgefertigten Screens bietet das Spiel noch einen Editor, mit dem man sich eigene Sauforgien zusammenstellen kann, sowie einen Gamefile-Creator, der dann die Levels zu einen vollständigen Spiel zusammenstellt.

Die Bewertung

Grafisch gesehen ist Werner ganz hübsch, allerdings ist keinerlei Animation vorhanden. Gelitten! Sieht irgendwie wie Boulderdash aus!
Musik gibt's nicht, Sounds auch kaum. Gewaist!
Das Spielprinzip ist ziemlich öde, herumrennen und sich nicht fangen lassen. Es sieht aus wie Boulderdash, spielt sich wie ein einfaches Basic-Programm, hat einen Editor und mit Werner rein garnichts zu tun, außer den Figuren. Pech! Das Spiel hätte eher "Fang-Mich" heißen sollen. Tja! Für DM 19,80 viel zu teuer, für DM 9,80 auch, als PD-Disk angebracht. Hätte vielleicht eher ein Magazin-Spiel werden sollen ...
Und überhaupt: Nicht mal eine Ladeanweisung in der Anleitung (Vom DOS aus laden!).

PPP, Diskette, DM 19,80		
Grafik / Animation ...	♥♥♥♥♥♥♥♥	=08
Sound / Musik	♥♥♥	=03
Spielspaß	♥♥♥	=03
Preis / Leistung	♥	=01
Gesamtbewertung	♥♥	=02

M.P.



Little Devil

Als kleiner Teufel hat man die Aufgabe, die Prinzessin zu befreien. Auf dem Weg durch die verschiedenen Orte sollte man zusätzlich die verlorenen Seelen mitnehmen und dabei natürlich den Wächtern der Hölle ausweichen. Sind alle Seelen gesammelt, kommt man ins nächste Bild, nach dem vierten Bild ist die Prinzessin gerettet und es geht (schwieriger) von vorne los. Das Problem ist, daß man nur eine gewisse Zeit zum Sammeln der Seelen hat. Diese kann zwar mehrmals (per SELECT-Taste) aufgefüllt werden, läuft aber trotzdem schnell ab.
Nebenbei kann man noch Bonus-Symbole und außerdem Kraft-Symbole sammeln. Die Kraft Symbole lähmen die Monster für eine gewisse Zeit. In dieser Zeit kann man dann entweder die Monster beseitigen oder in Ruhe die Seelen sammeln.
Wer es noch nicht gemerkt hat: Es handelt sich hier um eine Umsetzung des bekannten Spiels "Bomb-Jack". Wie beim Original auch sind im Hintergrund richtige Bilder zu sehen. Das Spielprinzip entspricht auch dem des Spielhallenspieles.

Die Bewertung:

Grafisch gesehen ist Little Devil überraschend gut für ein Kassettenspiel. Die Bilder im Hintergrund sehen richtig stimmungsvoll aus. Auch die Animation der Figuren ist gut gelungen.

Soundmäßig ist das Spiel einigermaßen zufriedenstellend. Die ständig laufende Musik ist nicht schlecht, leider aber etwas ungleichmäßig.

Nun der Spielspaß: Anfangs kommt man nicht gerade gut mit der Steuerung zurecht. Man ist geneigt, den Joystick in die Ecke zu werfen. Hat man's dann aber mal kapiert, geht's schon besser. Nach einigen weiteren Spielen möchte man unbedingt weiterkommen (schon allein, um die nächsten Hintergrundbilder zu sehen). Hat man dann den vierten Level geschafft, ist man zunächst etwas enttäuscht, weil es "nur" vier Bilder gibt. Aber dann merkt man, daß die Bilder selbst kleine Veränderungen aufweisen ...

Für DM 9,80 ist "Little Devil" mit Sicherheit nicht zu teuer. Endlich mal wieder ein Kassettenspiel, das man nicht schon nach fünf Minuten wieder beiseite legt. Über die gewöhnungsbedürftige Steuerung kann man hinwegsehen.

Byte Back, Kassette, DM 9,80 (KE-SOFT)		
Grafik / Animation ...	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-12
Sound / Musik	♥♥♥♥♥♥♥♥	-08
Spielspaß	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-10
Preis / Leistung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-11
Gesamtbewertung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-10

M.P.



Quick Ed

Mit dem Quick Ed erhält man einen "ultimativen Zeichensatzeditor", so zumindest der Untertitel der Anleitung. Programmiert wurde er von Raindorfsoft in Quick, und so schnell ist er mit den richtigen Eingabegeräten auch zu bedienen. Der Normal-User besitzt einen Joystick, und mit diesem unterzog ich dem Editor den Test. Man hat zwei Zeichensätze zur Auswahl, die man unabhängig voneinander kopieren kann. Man kann sich aus einem 8*16 großen Feld jeden Charakter einzeln anwählen, ihn bearbeiten, invertieren, verschieben, löschen, kopieren, spiegeln sowie das CH-Set wechseln. Dazu kann man sich mehrere Zeichen in einem Feld zusammensetzen, so daß man das Zusammenwirken verschiedener Zeichen aufeinander überprüfen kann. Die Zeichensätze kann man natürlich auch abspeichern, bzw. einladen. Auf der Diskette sind dazu mehrere Zeichensätze vorhanden, um sich Anregungen zu holen. Zusätzlich umfaßt der Lieferumfang eine "Schablone", welche man auf die Maltafel legen kann (Bedienungshilfe).

Die Bewertung:

Die Bedienungselemente sind recht umfangreich! Jede erdenkliche Bearbeitung eines ein-Farben Zeichens ist im Programm enthalten. Es fehlt allerdings eine Funktion, mit der man mehrere Zeichen gleichzeitig editieren kann (Platz genug wäre auf dem Screen gewesen).
Die Bedienung ist so eine heikle Sache. Der Joystick ist zwar schon nicht schlecht, doch es nervt unwahrscheinlich immer wieder zu den einzelnen Bearbeitungspunkten hin- und herzufahren. Man steuert zudem durch eine ansonsten vernünftige Speederhöhung auch ziemlich ungenau. Die Maltafel ist da schon wesentlich besser, auch wenn die Schablone nicht 100% mit dem Screen abgestimmt worden ist. Der Nachteil ist jedoch, daß nicht die Maltafelknöpe angesprochen werden, sondern nur der damals mitgelieferte Stick mit seinen Knöpfen. Ein großes Manko für viele Maltafelbesitzer. Die Maus ist noch mit am idealsten, nur kostet diese natürlich wieder extra! Außerdem fährt der Cursor in dem Zeicheneditierfeld nicht von Punkt zu Punkt, sondern er braucht insgesamt vier Punkte zur Darstellung eines Zeichenpunktes.
Der Nutzen ist für alle, die gerne Schreibsätze umschreiben und eine ST-Maus besitzen enorm, ansonsten fehlt jeglicher weiterer Nutzen, wie
Das Preis/Leistungsverhältnis geht mit DM 19,80 voll in Ordnung.
z.B. Definition von mehrfarbigen Zeichen für Spiele.
Insgesamt ist der Editor auf eine kleine Interessengemeinschft beschränkt, für diese aber nur zu empfehlen!

PPP, Diskette, DM 1[illegible].80 (bei KE-SOFT)		
Möglichkeiten	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-10
Bedienung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-10
Nutzen	♥♥♥♥♥♥♥♥	-07
Preis/Leistung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-09
Gesamtbewertung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-09

M.B.



The Newsroom

Ein echtes DTP-Programm für den kleinen Atari! Endlich!
Grundsätzlich hat man zwei Darstellungsarten: Banner und Panel. Ein Banner hat die Breite einer DINa4 Seite und ca. 1/4 der Höhe. Es kann also quasi als Überschriftenblock eingesetzt werden. Die Panels sind jeweils halb so breit wie DINa4 und auch ca. 1/4 so hoch. Ein Seite kann wahlweise mit oder ohne Banner entworfen werden. Außerdem kann sie wahlweise vier oder fünf Panels hoch sein. Zur Gestaltung der Panels hat man zwei Diskettenseiten mit ca. 600 hervorragenden Grafiken zur Verfügung. Jede Grafik kann gespiegelt, bemalt oder verändert werden. Außerdem stehen fünf verschiedene Zeichensätze (in verschiedenen Größen) zur Verfügung. Diese kann man natürlich beliebig mischen.

BNR	
PN	PN
PN	PN
PN	PN

PN	PN
PN	PN
PN	PN
PN	PN

Der Entwurf einer kompletten Seite geht also wie folgt vor sich:
Vom Menü aus BANNER laden, beliebig Clip-Arts (also Grafiken) laden, positionieren, verändern und bemalen. Text einfügen, bemalen (alles wie man will). Banner abspeichern. Dann PHOTO-LAB laden (geht über ein Menü), CLIP-ARTS auswählen, verändern, bemalen usw. Dann als PHOTO abspeichern. Dieses PHOTO kann dann beliebig in einem Panel positioniert werden. Beim Eingeben von Text wird dieser automatisch um das Photo herum angeordnet. Natürlich kann man auch beliebig viele verschiedene Bilder in ein einziges Panel einbauen, alles wie man möchte.
Man könnte hier noch seitenweise über die vielen Möglichkeiten schreiben ...

Die Bewertung:

Die Bedienung des Programmes ist recht gut, zumal man auch mit zwei Diskettenstationen arbeiten kann (KANN, nicht MUSS!). Dies spart natürlich viel Diskettenwechselarbeit. Auch die Fileselect-Menüs sind gut gelungen. Manchmal bewegt sich der Cursor etwas schnell, aber daran gewöhnt man sich.
Die Möglichkeiten des Programmes sind fast unbegrenzt. Eigentlich wurde das Programm dazu gedacht, eigene Zeitungen zu machen, was auch hervorragend klappt. Aber auch Werbeanzeigen (Siehe ZONG 10/90, Seite 25) oder Titelbilder (ZONG 10/90) sind möglich. Wer also vergebens nach dem PRINT-SHOP sucht, ist mit diesem Programm als Ersatz gut bedient. Und eine eigene Zeitung (oder Flugblätter, Werbeanzeigen, Grußkarten usw.) sind natürlich immer lustig! Besonders hervorzuheben ist die Qualität der CLIP-ART Grafiken. Dagegen kann man die PRINT-SHOP Grafiken glatt vergessen! Als kleines Beispiel dafür sehe man sich doch einfach unsere Werbeanzeige in ZONG 10/90 auf Seite 25 an!

Springboard, Diskette, DM 39,80 (KE-SOFT)		
Möglichkeiten	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-14
Bedienung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-11
Ausdruckqualität	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-10
Preis / Leistung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-13
Gesamtbewertung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-12

K.E.

Kontaktadressen

An dieser Stelle findet ihr monatlich die wichtigsten Adressen aus dem Atari XL/XE Bereich. Zu jeder Adresse gibt es eine kleine Erklärung des jeweiligen Angebots. Wer zu einzelnen Anbietern genaueres wissen möchte, kann sich vertrauensvoll an uns oder an die Anbieter direkt wenden. Hier also die Liste:

- A B B U C e.V., Wieschenbeck 45, 4352 Herten
  (XL/XE-Club, PD)

- AMC-Verlag Armin Stürmer, Blücherstraße 17, 6200 Wiesbaden
  (Softwarehersteller, Hardware, PD)

- ATARI-Computer Team e.V., Postfach 107501, 2800 Bremen 1
  (Atari-Club, PD)

- Compyshop OHG, Gneisenaustraße 29, 4330 Mülheim/Ruhr
  (Software, PD)

- Compysoft, Kreuzstraße 32, 6050 Offenbach/M.
  (Versand: Software, PD)

- EDV-Computer Shop, Todtnauer Zeile 4, 1000 Berlin 28
  (Software für XL/XE)

- Hamburger ATARI-Club, Matthias Faust, Barmwisch 17, 2000 Hamburg 71
  (Club, Software, PD)

- Ralf David, Ginsterweg 13, 4700 Hamm 1
  (Hard & Softwareentwicklung, Versand)

- KE-Soft, Frankenstraße 24, 6457 Maintal 4
  (Softwarehersteller, ZONG, Club, Software, PD)

- Markt & Technik Verlag AG, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar b. München
  (Bücher)

- Ulf Petersen, Postfach 1103, 2322 Lütjenburg
  (Versand: Software)

- Power per Post, Melanchtonstraße 75/1, 7518 Bretten
  (Versand: Hard- & Software, PD)

Falls ihr Adressen kennt, die bisher nicht in dieser Liste erschienen sind: Schickt Sie uns! Wichtig ist allerdings, daß ihr uns nicht nur die Adresse, sondern auch eine AUSFÜHRLICHE BESCHREIBUNG bzw. einen Bericht zur jeweiligen Adresse sendet, damit wir über das Angebot informiert sind, denn wir veröffentlichen keine zweifelhaften Anschriften!

Also: Her mit den Adressen UND BERICHTEN!

Programmdiskette

Ladeanweisung: Computer aus, Floppy an, Diskette rein, Computer an. So einfach ist das! Spezielle Ladeanweisungen findet ihr bei den dazugehörigen Softwarebeschreibungen.

Viel Spaß!

Sectorcopy

Mit Hilfe dieses Programmes seid ihr in der Lage, ganze Diskettenseiten zu kopieren. Im besten Fall geht das in einem einzigen Durchgang, abhängig von der Schreibdichte der Diskette und dem Speicher eures Rechners.
Die Bedienung ist ganz einfach, das Programm macht eigentlich alles von selbst. Einstellen könnt ihr zum Beispiel die Anzahl der benötigten Kopien. Ihr werdet sicherlich damit zurechtkommen. Das soll allerdings KEINE Aufforderung sein, Raubkopien anzufertigen! Also: Laßt den Quatsch!

Zebu-Land Demo

Ladeanweisung: Diskettenrückseite mit OPTION booten.

Es handelt sich hierbei um die Demoversion des neuen Vollpreisspieles ZEBU-LAND von KE-SOFT. Näheres zum Spiel findet ihr auf dem NEWS-Infozettel 11/12 '90.
Im Spiel steuert man Zebu (eine kleine Kartoffel) und bis zu drei seiner Brüder (per Feuerknopf umschalten), und muß versuchen, den Ausgang eines jeden Levels zu erreichen. Hierbei kann man Drehtüren benutzen und Blöcke verschieben. Liegt ein Block vollständig auf einem Loch, so fällt er hinein und ebnet den Weg.
Im Original habt ihr 50 Level, ein Codewortsystem zum Anwählen der Level, Musik, Highscoresave, Titelbild und mehr ...

Pac-Man

Eine Version, bei der versucht wurde, das Spielhallenvorbild möglichst genau umzusetzen. Dies merkt man vor allen Dingen bei der Grafik, die wesentlich schöner ist, als die des Original-Steckmodules. Worum es geht, dürfte wohl jedem klar sein: Alle Pillen fressen und sich nicht von den Geistern fangen lassen. Nach Fressen einer Kraftpille kann man für kurze Zeit die Geister fressen. Eine Frucht (Bildschirmmitte) gibt Bonuspunkte.

Super Miner

Ja, der legendäre (uralte) Super Miner! Ein wirklich interessantes, wenn auch nicht gerade leichtes Spiel. Aufgabe in jedem Screen ist es, zuerst Hacke und Schaufel, dann Kerze und Schlüssel einzusammeln. Die Reihenfolge ist prinzipiell egal, aber der Schlüssel kann nur zuletzt genommen werden und nach Sammeln der Kerze geht das Licht aus! Die Fragezeichen geben Bonuspunkte.

Wie ihr sehr schnell merken werdet, hat das Programm einige Gemeinheiten eingebaut. Einige davon seht ihr schon im Titelbild, wenn der Miner durch den Screen läuft.
Die fieseste Sache sind wohl die verschwindenden Böden. Diese sorgen dafür, daß unser Miner prompt nach unten fällt, wenn er darüber läuft. Diese sind allerdings nicht zu verwechseln mit den bröselnden Ebenen, die sich so langsam unter seinen Füßen auflösen. Weiterhin gibt es dann noch Ebenen, die beim Daraufstehen nach unten absacken. Als tödliche Gefahr seien die Schlangen sowie die Düsen zu erwähnen.
Ach so: Per Feuerknopf springt der liebe Miner. Er kann während des gesamten Sprunges nach links/rechts gesteuert werden. Stößt er sich im Sprung den Kopf, so ist's aus!
Jeder fünfte Screen ist ein Bonusscreen, der aber leider unsichtbar ist. Bei Verlust eines Lebens geht's weiter. Das Leben ist selbstverständlich nicht wirklich verloren.

Also: Viel Spaß beim Erforschen der Höhlen!

Flop & Flip

Dieses Spiel macht deutlich, wie einfach es ist, eine passable 3-D Darstellung zu verwirklichen.
Ihr steuert ein kleines Hüpfgesicht und müßt versuchen, alle Felder, die ein bestimmtes Symbol haben, zu bespringen, damit das Symbol verschwindet. An den markierten Stellen kann man die Ebene wechseln.
Bei der ganzen Aktion darf man sich natürlich nicht von den Acid-Monstern erwischen lassen oder von der Plattform hüpfen! Auch ein Zeitlimit ist gesetzt.

Musikbonus

- Eingesandt von Peter Straif -

Endlich mal ein richtig toller Musikbonus: Eine Fuge von J.S.Bach! Ein wirklich gelungenes Stück! Sogar ein kleiner Gag ist eingebaut. Leute, ihr bessert euch!

ACHTUNG: An alle Programmierer!

Wir suchen ständig neue interessante Programme zur Veröffentlichung in ZONG! Vielleicht haben Sie ja noch selbstgeschriebene Spiele, Anwendungen oder Utilities in der Schublade liegen. Oder Sie schreiben einfach ein neues Programm.
Wenn Sie glauben, daß es sich für ZONG eignet, schicken Sie einfach eine Diskette und eine Beschreibung an:

KE-SOFT, Kennwort Programmeinsendung, Frankenstraße 24, 6457 Maintal 4

Selbstverständlich werden veröffentlichte Programme honoriert. Die Höhe des Honorars richtet sich nach Art und Qualität der Einsendung.

Wettbewerbe

Jubel! Ab sofort läuft unsere große Mitmach-Aktion! Teilnehmen kann jeder von euch, was ihr tun müßt, steht unten, zu gewinnen gibt es Software im Gesamtwert von DM 500,--! Einsendeschluß ist der 10.12.90!

Nun die Aufgabe:

Ihr habt mehrere Möglichkeiten, euch zu beteiligen. Ihr könnt nur eine nutzen, ihr könnt aber auch alle nutzen. Ausschlaggebend für die Gewinnchance ist Qualität und Umfang der Einsendung. Hier also die verschiedenen Möglichkeiten:

1. Diejenigen, die eines (oder mehrere) der Spiele DRAG, SOGON, TOBOT oder CULTIVATION besitzen, haben die Möglichkeit, mit Hilfe der dazu gelieferten Editoren eigene Level zu erstellen. Diese schickt ihr uns ganz einfach auf einer beschrifteten Diskette.

2. Zu folgenden Spielen sollt ihr Fragen stellen (Wie komme ich an der und der Stelle weiter usw.), Tips geben (um xxx zu erreichen, muß man yyy tun), Karten zeichnen, Codes herausfinden undsoweiter. Wie das geht, weiß wohl jeder selbst. Hier die Spiele:

   DEJA VU, JOURNEY TO THE PLANETS, DIE AUSSERIRDISCHEN, ALPTRAUM, DIE ZEITMASCHINE II, ATLANTIS, SEREAMIS, DER LEISE TOD, FIJI, STEIN DER WEISEN, HORROR CASTLE, DRAG, BROS, TECNO NINJA, OBLITROID, ZEBU-LAND, A HACKER'S NIGHT, PYRAMIDOS, SPIDERMAN, THE COUNT, HULK.

   Wichtig: Sendet bitte keine kompletten Lösungswege (N, O, NIMM xx), da wir diese selbst besitzen! Gesucht sind Tips, Fragen, Antworten und Karten!

Nocheinmal: Ihr könnt alle beiden Möglichkeiten nutzen, könnt auch zu allen Spielen eine Einsendung machen. Eurer Kreativität sind also keine Grenzen gesetzt (außer dem Einsendeschluß). Je besser eure Einsendung, desto größer die Gewinnchance.

Für alle, die uns schon Tips o.Ä. zu obigen Programmen eingesandt haben: Schickt Sie uns nocheinmal! Die sonstigen Einsendungen werden in ZONG Veröffentlicht und nehmen nicht an diesem Wettbewerb teil!

Beiträge können auf Papier oder per Texteditor IV eingesandt werden. Level für die Spiele natürlich auf Diskette. Benutzt bitte für jede Teilnahmeart eine Extra Seite (Diskette oder Papier) und vermerkt auf jeder Seite euren Namen sowie eure Adresse. Beispiel: 5 Level für DRAG, 10 für CULTIVATION sowie Tips zu ALPTRAUM und BROS werden auf zwei Disketten (1. Disk: DRAG Level, 2. Disk: CULTIVATION Level) sowie zwei Blatt Papier (1. ALPTRAUM, 2. BROS) eingesandt. Beschreibt das Papier auch bitte nur einseitig! Dieser Aufwand hat den einfachen Grund, daß wir die Einsendungen später nach Programmen sortieren müssen, was unmöglich ist, wenn das Papier beidseitig beschrieben ist.

Schickt eure Einsendungen (Stichwort: WETTBEWERB) an folgende Adresse:

KE-Soft, Frankenstraße 24, 6457 Maintal 4

1. Regionaltrefffen in Hockenheim

Am 20.10.1990 fand in der Gaststätte "Vogelpark" das erste Regionaltreffen der Atari XL/XE-User rund um Hockenheim statt.
Als Anlehnung an die bisherigen Worms-Treffen hatte man mit den bekannten Gesichtern gerechnet. Diese Rechnung ging jedoch nicht ganz auf! Zwar waren neben KE-Soft noch der AMC-Verlag mit seinem Software-Angebot vertreten, doch aufgrund der größeren Entfernung von Frankfurt und Aschaffenburg kamen viele User aus diesem Bereich nicht zu dem Treffen. Trozdem war dieses nicht gerade schlecht besucht. Insgesamt tummelten sich teilweise bis zu 20 Personen in dem Club-Keller des Schachvereines, den der Organisator des Treffens, Markus Wühl, besorgt hatte.

Gesprächsstoff gab es genügend: Neben den neuen Spielen von PPP, die natürlich begutachtet und kritisiert wurden, hatten wir unseren NEWS-Zettel auf lila Papier gedruckt und mitgebracht.
Sofort interessierte man sich für PLOT uns ATOMIT. Natürlich wurden diese Spiele gleich ausführlich von den Anwesenden begutachtet.
Außerdem wurde natürlich ZEBU-LAND getestet. "Nicht schlecht", war der einstimmige Kommentar der kritischen Zuschauer.
Ein weiteres Thema war die Hardware. In den Diskussionen ging es u.a. um die von PPP bereits angekündigte Floppy 2000. Rätz sei sehr mutig, eine Floppy anzubieten, bei der die Controller-Probleme noch nicht gelöst seien, hieß es.
WERNER FLASCHBIER wurde einhellig als schlecht, GLAGGS-IT als zu einfach programmiert bezeichnet.

Einer großen Nachfrage erfreute sich unser großer Restpostenkarton, in dem wirklich jeder ein wenig schnüffelte. Unsere am Anfang übervolle Kiste war am Ende nur noch halb voll. Gespannt sehen wir der JHV entgegen, auf der erfahrungsgemäß immer viele Interessenten unseren Stand nach Fremdsoftware fragen. Der großen Nachfrage können wir nun mit einem erweitertem Angebot Rechnung tragen.
Daneben fand sich auch noch ein reges Interesse an unseren PD-Restposten, deren Anzahl sich nun schon stark reduziert hat, wie ihr aus der entsprechenden Liste ersehen könnt. Die restlichen scheinen wohl auch nicht mehr lang erhältlich zu sein, wenn diese Entwicklung so weiter geht.
Vom AMC-Verlag war auf diesem Treffen übrigens nichts neues zu sehen. Mit seiner AMC-Soft ist er leider noch nicht fertig geworden.

Wann und wo das nächste Treffen staffindet, stand noch nicht fest. ZONG wird euch jedoch frühzeitig informieren!

Hier noch ein Aufruf an alle ZONG-Leser:

Wer selbst an einem Treffen interessiert ist und ein solches organisieren will, sollte uns doch bitte Bescheid geben. Neben einer evtl. Teilnahme an dem Treffen, könnten wir an dieser Stelle für dieses werben. Ein solche Bitte erreichte uns von Peter Straif aus 7317 Wendlingen, Gustav-Schaw-Str. 2. Wer aus dem Raum Stuttgart kommt, möchte sich bitte beim ihm (oder uns) melden!

Basic für Borkenkäfer

Heute: Smörebröd!

Der REM-Befehl: Der REM-Befehl: Der REM-Befehl: Der REM-Befehl: Der RE

So würde das Ergebnis des folgenden Programmes aussehen:

```
10 REM Der REM-Befehl:
20 ? "Der REM-Befehl: ";
30 GOTO 20
```

Kapiert? Nein? Gelitten!

Jetzt aber mal im Ernst: REM ist eine Abkürzung und heißt eigentlich "REMARK", zu deutsch "Bemerkung". Dieser Befehl dient dazu, Kommentare in Programme einzufügen. Diese dienen wiederum der Übersichtlichkeit. Es ist halt ganz nützlich, wenn man ein 20-Kilobyte Programm (nein, das geht nicht so gut nur mit PRINT) geschrieben hat und trotzdem noch weiß, was an welcher Stelle steht.

Das zweite neue Ding ist das GOTO-Statement. GOTO heißt auf deutsch nichts anderes als GEHE ZU und bewirkt auch das gleiche, nämlich, daß das Programm bei der angegebenen Stelle fortfährt.

Frage: Wie lange braucht der Computer, bis das folgende Programm abgearbeitet ist?

```
10 ? A;"fach gelitten!"
20 A=A+1
30 GOTO 10
```

Antwort: Solange, bis ihr es mit Hilfe der BREAK-Taste stoppt. Klar? Nein? 10fach Gelitten!
Nun, das Programm erhöht einfach nur den Wert der Variablen A und schreibt diesen, gefolgt von einer kleinen Nachricht, auf den Bildschirm. Danach kommt es in Zeile 30 zum Befehl GOTO 10, der es veranlaßt, wieder zu Zeile 10 zu springen (aus diesem Grunde nennt man das auch SPRUNGBEFEHL). Daher stoppt das Programm auch nicht von alleine!

Die BREAK-Taste veranlaßt den Computer, den Programmablauf sofort zu unterbrechen. Außerdem gibt er dann noch die Nummer der Zeile, in der er unterbrochen wurde, an:

STOPPT AT LINE 10

Wenn man nun versehentlich BREAK-getippt hat? Nun, ganz einfach: Der Befehl CONT (Abkürzung für CONTINUE, deutsch: Fortfahren) läßt den Programmablauf dort fortfahren, wo er gestoppt wurde.
Tippt ihr also nach Stoppen des GELITTEN-Programmes CONT ein (Return drücken), so habt ihr wieder gelitten.

So, jetzt könnt ihr euch schon mal auf die nächste Ausgabe vorbereiten. Außerdem könnt ihr ja nun auch eure ersten Programmierversuche mit PRINT, INPUT, LET, REM und GOTO starten.

ZAPPADONG!

Turbobasic XL

Funktionen:

- DPEEK(n1)

  Doppel-Byte PEEK. Gibt den Inhalt der Adresse n1 + Inhalt der Adresse (n1+1) * 256 aus. Mit A=DPEEK(88) läßt sich beispielsweise die Bildschirmadresse herausfinden. Hierzu braucht man im normalen Basic den Befehl A=PEEK(88)+PEEK(89)*256.

- INKEY$

  Wird eine Taste gedrückt, so enthält INKEY$ das entsprechende Zeichen. Ansonsten enhält INKEY$ Nichts ("").

- INSTR(a$,b$)

  Funktion zum Suchen eines Teilstrings in einem String. Beispielsweise sucht man mit A=INSTR("ABCHALLOD","HALLO") den Teilstring HALLO. Das Ergebnis würde in diesem Fall A=4 sein. Soll die Suche erst ab einer bestimmten Position im String beginnen, muß hinter b$ noch ein Wert stehen, z.B. A=INSTR(a$,b$,4).

- UINSTR(a$,b$)

  Ähnlich INSTR. Ignoriert allerdings Groß-/Kleinschrift und Inverse Zeichen. Findet also z.B. statt HALLO auch HaLlo.

- ERR

  Ermittelt den Fehlercode. A=ERR ergibt den zuletzt aufgetretenen Fehler. Im Basic: A=PEEK(195)

- ERL

  Ermitteln die Zeile, in der ein Fehler aufgetreten ist.

- TIME

  Spezialvariable, die die Zeit des internen Timers enthält (Speicherstellen 18-20).

- TIME$

  Enthält die Zeit im Format hhmmss (h=Stunde, m=Minute, s=Sekunde). Kann z.B. durch TIME$="124500" auf 12 Uhr 45 gesetzt werden.

  Da die Frequenz des Atari nicht ganz ganeu 50Hz beträgt, geht diese Uhr nicht ganz genau. Sie ist also als richtige Uhr mit tagelangem Nutzen nicht empfehlenswert. Für Spiele mit Zeitbegrenzung allerdings gibt es nichts besseres.

In der nächsten Ausgabe werden wir mit den übrigen Funktionen fortfahren. Also: Tschau!

PD-Software

Wie schon in der letzten Ausgabe berichtet, findet ein sogenannter Ausverkauf von alten PD-Disketten statt, die man einmalig bei uns zum Sonderpreis von DM 4,-- bestellen kann. Teilweise sind auf den Disketten verschiedenen PDs zusammenkopiert. Die Disketten sind nur zusammen erhältlich. Die Kurzbeschreibung der einzelnen Disketten entnehme man bitte der 9er-Ausgabe.

Gemischtes

G03	G04					

Utilities

U01	U05+U06	U07				

Adventures

A15	A17+A18					

Demos

D01	D02+D03	D04+D05	D06	D07	D08	D09+D10
D11+D12	D13+D14	D15+D16	D21	D22+D23	D24	D25+D26

Spiele

S05+S06	S12	S37+S38				

PD-Atomit

Seit neustem gibt es eine PD-Version des bekannten AMIGA-Spieles ATOMIX. Erhalten haben wir diese einseitig bespielte Diskette von einem unserer Kunden aus den USA. Nicht schlecht, was man dort drüben als PD verkauft. Wir haben diese PD erst zurückhalten wollen, um nicht den Verkauf des in Deutschland programmierten Spieles ATOMICS zu beeinträchtigen, mußten jedoch dann feststellen, daß die PD-Version besser ist als Atomics. Hier die Fehler von Atomics, die in der PD nicht auftreten: Bei der Musik ist entweder gar kein Bild zu sehen, oder aber nur Matsch. Die automatische Farbumschaltung ist nicht ausgeschaltet. Die benutzten Player bleiben auf dem Screen. ATOMIX erscheint im Haupt-, als auch im Highscorescreen (peinlich). In einem Level war ein Strich für die Atomzusammensetzung falsch. In einem anderen hatte man den Screen noch vor der Schiebung des letzten Atoms an seine richtige Position geschafft. Der absolute Hammer an Fehlern ist jedoch die Häufigkeit an Abstürtzen beim Laden des nächsten Screens. Ist man im Spielen ein wenig geübt, so schafft man es ohne Probleme über den 5. Level hinaus. Die relative Häufigkeit an Abstürtzen pro Spiel beträgt dann 100%. Die PD-Version hat die Fehler nicht, einen Level mehr, eine wesentlich bessere Grafik und ist vor allem viel günstiger als die LDS-Version. Der Preis beträgt für ZONG-Abonnenten nur DM 5,--, für alle anderen KE-Soft Kunden DM 9,80. Wer bei uns schon ATOMICS bestellt hat, bekommt als Ausgleich ATOMIT zugesandt, den Restbetrag schreiben wir euch dann gut.

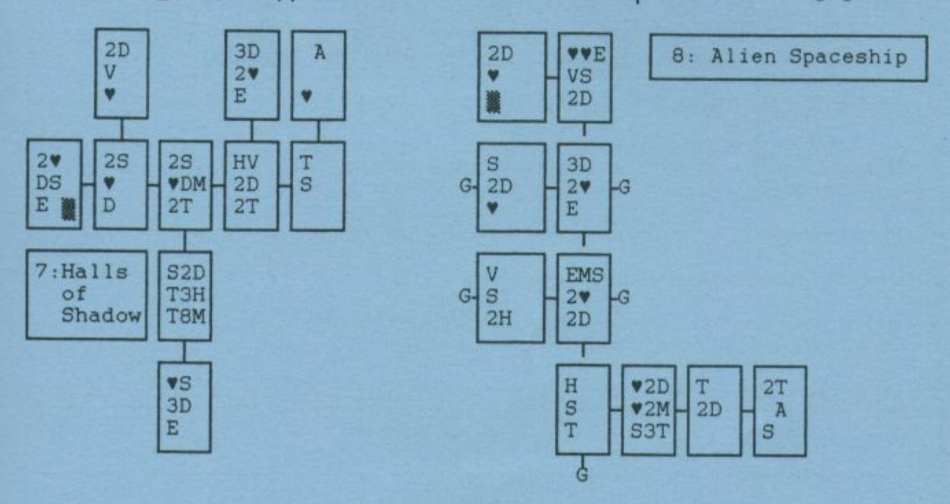
Bewertung: ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -13

Tecno Ninja

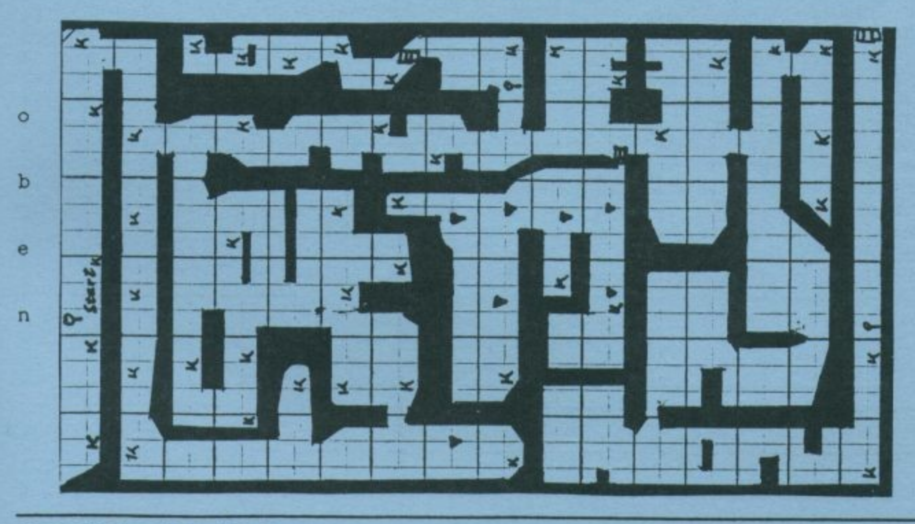
- Eingesandt von M. Seibert -

Hier die Karten der Level 7 & 8:

M=Münze, ♥=Herz, D=Diamant, S=Schlüssel, T=Tür, E=Elixier, A=Auge, V=Shield, ▓=Start, ├│=Weg in eine Richtung, ├G=Zum Bild gegenüber.



Space Rider



Goonies

- Eingesandt von M. Seibert -

Die Lösungen für dieses Actionadvenrure:

1. Goonie 1 (G1) an Druckerpresse, G2 Wasserbehälter umkippen, beide in den Keller.

2. G1 an Kurbel, G2 auf Ball, G1 an Sperre (ganz links), G2 an Schlüssel, dann an Sperre.

3. G1 an linken Hahn, G2 an oberen Hahn, beide an entstandene öffnung.

4. 1. Stein vorbeilassen, 3 Steine zu Klappgerät (unten Mitte), wobei Klappe durch einen Goonie von oben rechts nach unten links zeigen muß. In öffnung springen und Ende.

5. Vogeleier auf vorhandenes Ei schieben, dort hoch und raus.

6. Einfach nach unten rechts kommen.

7. Beide auf Leiter, G1 an Hebel, G2 auf Kasten und an Hebel, G1 auf 1. trampolin (links), beide rechts raus.

8. G in Keller, Slot obere Kiste schieben, G zu Slot, Endbild gucken.

Feud

- Eingesandt von M. Seibert -

Wer unbedingt mal gewinnen will, kann dies ganz einfach: Gleich nach Beginn des Spieles schnappt man sich beide Zombiekräuter und braut den Spruch zusammen (die Kräuterlein sind beide unterhalb der eigenen Hütte: Das 1. an einem kleinen Tümpel, das andere bei den Gräbern). Dann geht man an den Eingang des zum kräutergarten führenden Labyrinths. den Bauern, der an der Hütte herumläuft, verwandelt man in einen Zombie und führt in zwischen die zwei Zäune. Dann wartet man auf Leanoric. Steht dieser kurz vor dem Bauern, verwandelt man diesen ein zweites Mal in ein Ungetüm. Leanoric rennt nun in in hinein, weil er vorbei will. Ist das Monster richtig plaziert, verliert der böse Mann (nein, nicht Kemal), in Windeseile seine Energie und das Spiel ist geschafft.

Gesucht/Gefunden

Frage von M. Gitzel an Stefan Dorlach: Könnte es sein, daß du in deiner Lösung zu "Mask Of The Sun" einen Befehl vergessen hast? nach GET BOWL funktioniert fast nichts mehr.

Angebote

Verkaufe

Folgende Cassetten-Pakete (nur Originale) für je DM 25,--:

CP1:Kick Off, Grand Prix Simulator, Greatest Hits Vol.1, Mountain Bike Racer, Airwolf, Golf.

CP2:Mercenary, Ninja, Milkrace, Vegas Jackpot, Ollie's Follies Denk mit, Schatzsuche.

CP3:Road Race, Polar Pierre, 180, Spiky Harold, Shamus, Scooter.

CP4:Pitstop II, Spy vs Spy, Collapse, Fantastic Soccer, Power down, Nuclear Nick.

CP5:Decathlon, Ghoustbusters, Red Max, Micro Rythm, Galactic Empire, Olympic Skier.

CP6:Hotel, Bruce Lee, Smash Hits 2, Winter olympics, Star Flite, Space Wars, TKKG.

Folgende Disketten für je DM 15,--:

European Super Soccer, LDS Freezer XL/XE, Taipei, Masic, Fiji, Sherlock Holmes Criminal-Cabinet.

... sowie für je DM 10,--:

Sam Accessory-Disk, Sam Designer, Sourcegen, Digi Paint 1.0.

In allen genannten Preisen ist das Portogeld schon enthalten!

Stefan Sölbrandt, Cloppenburger Str.219a, 2900 Oldenburg, T.0441/46636

Verkaufe

1064 Speichererweiterung für Atari 600 XL. VB: DM 40,--.

Andreas Volpini, Pfarrlandplatz 10, 3000 Hannover 91, Tel: 0511/445578

Verkaufe

ATARI Magazin 1/87 bis 2/89 insgesamt 23 Hefte für DM 40,-- sowie
HAPPY Computer 7-9/86, 11-12/86, 1-5/87, 7-12/87, 1-9/88, 11-12/88
= 27 Hefte für DM 30,-- inklusive Stehsammler.

Warship, War in Russia, Rebel Charge at Chickamauga, Battlecruiser, Panzer Grenadier (alles original SSI-Spiele), Autoduell, Ogre, Knight Orc, Silicon Dreams, Brian Clough's, Football Fortunes, Colossus Chess 4.0.
Alle Programme auf Diskette und in Originalverpackung und bestem Zustand für DM 18,50 VB pro Spiel.

Liste von allen Spielen gegen Rückporto!

Rüdiger öhme, Lotzstr. 30, 6230 Frankfurt 80
Tel.: 069/3808428 (Anrufbeantworter). ich rufe gerne zurück.

Verkaufe

- THE YELLO VIDEO SHOW, Videokassette, Original, DM 15,--
- BASIC XL, Modul von OSS, VB DM 60,--
- Eine Menge ASM und COMPUTER & VIDEO GAMES Hefte, je Heft DM 2,--, 6 Hefte DM 10,--.

KE-Soft, Frankenstr. 24, 6457 Maintal 4, Tel.:06181/87539

Gesuche

Suche die Originalprogramme Karateka und Eidolon auf Disk.
Angebot an:
Compysoft, Alexander Schmitt, Kreuzstr. 32, 6050 Offenbach

Suche Diskettenlaufwerk (XF551 oder 1050) für Atari 800XL und Programme in Kassettenversion zum Ausdrucken von Grafik und Text.

Thomas Görner, Rudolf-Harlass-Str. 88, O-9006 Chemnitz

Suche lauffähige Version von "The seven cities of gold", da mein Original defekt ist.

Marc Mortara, Tel.: 069/761294

Suche Originalsoftware auf Diskette

Andreas Volpini, Pfarrlandplatz 10, 3000 Hannover 91, Tel: 0511/445578

Suche PD-Tauschpartner. Besitze über 350 Diskettenseiten mit PD. Suche außerdem einen Atari 800 oder 400 möglichst mit 48kB. Atari 1027-Schönschriftdrucker VHB DM 60,-- und Atari 1020 Plotter bis DM 50,-- gesucht.

Marcus Gitzel, Fuldaer Str. 15, 6492 Sinntal 5, Tel 06664/7488.

Suche Originalsoftware auf Diskette.

K. P. Silbert, Tappenstraße 46, 3200 Hildesheim.

Suche Dateiverwaltung AUSTRO-BASE zu kaufen.

S. Dorlach, Mainaschaffer Str. 111, 8750 Aschaffenburg, 06021/12509

Suche folgende Spiele: Mule, Gunship und Eidolon.
Die Spiele solten möglichst günstig, garantiert funktionstüchtig und nur Originale sein!

Michael Seibert, Lehbeschring 38, 6682 Ottweiler

Suche ATARI XE (egal welcher Typ).
Suche deutsche Anleitung von Flugsimulator 2 (auch Fotokopien).

Ino Heibges, Hauptstr. 49, 6231 Sulzbach/Ts, Tel: 06196/73394

KE-Soft sucht:

Lauffähige Version von TOMAHAWK und Phantasie I (besitzen defektes Original).
Eine Atari 1050 (Floppy).
Programme: Playmates, Worms, Canyon Climber, Quest for Quintana-Roo, Crossfire, Seadragon, Ghost Encounters

Angebote an: KE-Soft, Frankenstr. 24, 6457 Maintal 4, 06181/87539.

PD-Service

Für alle Mitglieder des ZONG-Clubs hier die Liste der erhältlichen PD-Disketten. Der Preis pro Diskette beträgt DM 5.--, die Endpreise findet Ihr bei den einzelnen Beschreibungen.
Falls ihr NEUE PD-DISKS habt, die nicht in der Liste stehen: Jede neue Disk, die wir in die Liste aufnehmen, tauschen wir 1:1.
ACHTUNG: Wir haben ausgemistet! Die uralt-PD's (die sowieso jeder schon hat) gibt's ab sofort nicht mehr! Mehr hierzu findet ihr auf Seite 22 ...

Magazine

COMPYSHOP MAGAZIN: das legendäre Diskettenmagazin für Ihren XL/XE Alle Ausgaben von Februar '88 bis Mai '90 erhältlich. Je DM 5.--

Utilities/Anwendung

HEADLINER/FONTS: Mit Hilfe des Headliners können hervorragende Titelschriftzüge entworfen werden. Auf der Rückseite befinden sich viele Zeichensätze, die mit Headliner verwendet werden können. DM 5.--

SPEEDSCRIPT: Ein wirklich gutes Textverarbeitungsprogramm für Ihren XL/XE. Mit ausführlicher Anleitung auf der Rückseite. DM 5.--

DER DIGITALE REDAKTEUR + ERWEITERUNGSDISK: Ein DTP-Programm zusammen mit der passenden Erweiterungsdiskette. Turbobasic nötig. DM 10.--

SOFTSYNTH: Endlich richtige Wellenformen und Hüllkurven erstellen! Mit diesem Programm sind endlich mal andere Klänge möglich! DM 5.--

PRINT SHOP ICON EDITOR + ICONS: Ein Editor zum Entwurf von Print-Shop-Grafiken zusammen mit vier Diskseiten fertiger Bilder. DM 15.--

PS-ICONS IM 62-SEKTOR FORMAT: Acht Disketten mit Print-Shop Icons im 62-Sektor-Format. Die Bilder können also z.B. mit Design-Master geladen und verarbeitet werden! Das spart Zeit! DM 40.--

Adventures

THE RIDDLE, Grafikadventure in fernen Ägypten ... DM 5.--

DIE DUNKLE MACHT ...: DAS Monumentaladventure auf drei Disks! DM 15.--

HORROR CASTLE: Allein im alten Gruselschloß. DIGI-Sounds! DM 5.--

ATLANTIS: Grafikabenteuer unter Wasser. DM 10.--

SEREAMIS: Grafikabenteuer im Orient. DM 10.--

ZEITMASCHINE II: Die Fortsetzung des Abenteuers ... DM 10.--

TEXTADVENTURES: Comicland/The 7 Keys/The Riddle II/Satan DM 10.--

GOTHIC: Ein echtes Rollenspiel ... DM 10.--

SANCTIFIED QUEST FOR POWER / BENEATH THE PYRAMIDS DM 5.--

Demo's

ZONG MUSIKDEMO / HOBBYTRONIC '90: Tolle Musiken aus ZONG und eine hervorragende Messedemo. DM 5.--

CAVEMAN JOE / DIE MAURER: Zwei Bildergeschichten. DM 5.--

AMIGA-PICTURE-SHOW: Vier Disketten mit Convertieren Amiga-Bildern in 256-Farben! Wirklich klasse! DM 20.--

Spiele

PUNGOLAND-SCREENS: 3 Disks mit neuen Bildern! Originalspiel Pungoland erforderlich. DM 15.--

PUNGO: Der Spielhallenhit! Superschnelle Action im ewigen Eis! Vernichten Sie die Snowbees ... DM 5.--

ZYCLOP: Ein Leiterspiel mit Editor und freier Zeichendefinition! Auf der Rückseite befindet sich ein komplettes Abenteuer! DM 5.--

KöNIGSDIAMANTEN/GOLDCAVE 800XL: Ein Actionadventure sowie ein Actionspiel ähnlich dem Klassiker HERO. DM 5.--

KöNIGSDIAMANTEN/GOLDCAVE 130XE: Beide Spiele für den 130XE. Das Nachladen entfällt, da diese Versionen die RAMDISK nutzen. DM 5.--

LOADED BRAIN: Ein Memoryspiel mit toll animierten Bildern! Das muß man gesehen haben! DM 5.--

SKEET/STONE MINE: Ein Tontaubenschießen mit toller Grafik / Finden Sie alle Diamanten im Erdreich. DM 5.--

BOULDERDASH LEVELS: Zwei Disks mit Screens! Boulderdash Construction-Kit erforderlich. DM 10.--

VOYAGE THROUGH TIME/HANSE XL: Retten Sie die Geschichte / Betreiben Sie Handel. Zwei sehr gute Umsetzungen. DM 5.--

STRIP BLACKJACK/SPACE PUSSIES: Das Kartenspiel gegen die mehr oder weniger bekleidete Dame sowie ein zweideutiges Ballerspiel ... DM 5.--

COMPUTER INHABITANTS/TROUBLE WITH THE BOUBLE: Gleich zwei Umsetzungen für Ihren XL/XE. Little Computer People und Bubble Ghost. DM 5.--

FULLHOUSE/MENSCH ÄRGERE DICH NICHT: Der Pokerautomat aus der Spielhalle sowie das legendäre Brettspiel in guter Umsetzung. DM 5.--

ATOMIT: Top-Game aus den USA! Schieben Sie Atome zu einem vorgegebenen Molekül zusammen! Ein irrer Spaß mit toller Grafik! DM 5.--

Vorschau

Das erwartet euch in unserer Dezember-Ausgabe ...

- Ausführlicher Bericht der ABBUC-JHV

- Ein kompletter Einkaufsührer, Schenken rund um den XL/XE

- Ein riesiges Kochbuch zur Weihnachtszeit

- Ein neues DOS, ein besserer Texteditor, ein Weihnachtsspiel ...

- Eine Menge Tips & Tricks

- Supersonderangebote zur Weihnachtszeit

- Wie immer: PD's, Neuheiten, Kontaktadressen, Leserbriefe, Kleinanzeigen, Serien und vieles mehr!

ZONG 12/90 ist ab 1.12.1990 erhältlich!

ZONG, die einzige deutsche XL/XE-Zeitschrift!